

PCT/JP 2004/009113

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

29.06.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application: 2 0 0 4 年 2 月 1 2 日

REC'D 19 AUG 2004

出 願 番 号  
Application Number: 特 願 2 0 0 4 - 0 3 4 6 9 6  
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 4 - 0 3 4 6 9 6]

WIPO PCT

出 願 人  
Applicant(s): 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン

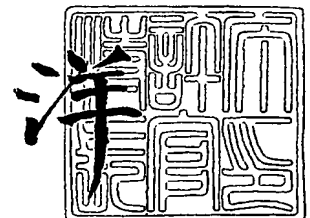
Best Available Copy

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 8 月 6 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

小 川



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 7 0 0 8 2

【書類名】 特許願  
【整理番号】 041008  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 A63F 13/12  
【発明者】  
    【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号 株式会社コナミコンピュー  
    タエンタテインメントジャパン内  
        【氏名】 下村 聡  
【発明者】  
    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内  
        【氏名】 玉田 祐子  
【特許出願人】  
    【識別番号】 500092619  
    【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン  
【代理人】  
    【識別番号】 100083138  
    【弁理士】  
        【氏名又は名称】 相田 伸二  
【手数料の表示】  
    【予納台帳番号】 069328  
    【納付金額】 21,000円  
【提出物件の目録】  
    【物件名】 明細書 1  
    【物件名】 図面 1  
    【物件名】 要約書 1  
    【物件名】 特許請求の範囲 1  
    【包括委任状番号】 0115908

**【書類名】 特許請求の範囲****【請求項 1】**

ゲームを、プレーヤがポイントを支払うことによりプレイすることの出来る複数の課金プレイ区間に分割設定しておき、

固有のパスワードが付された所定のゲームに関する複数のゲームカードを頒布し、  
該頒布されたゲームカードの前記固有のパスワードをゲーム実行端末から通信回線を介してサーバーに伝送させ、

前記サーバーで、該パスワードに対応したゲーム実行可能量を示すポイントを口座に設定し、

当該口座へのポイントの設定の際に、前記ゲーム中で使用可能なプレゼントアイテムの画像に対応するデータを、前記パスワードを伝送してきた前記ゲーム実行端末に対して前記サーバーから前記通信回線を介してダウンロードし、

前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータがダウンロードされたゲーム実行端末では、当該データに基づいて前記プレゼントアイテムの画像を生成して当該画像をディスプレイ上に表示し、

前記サーバーは、前記サーバーの口座に設定されたポイントに示された範囲で前記課金プレイ区間の前記プレーヤによるプレイを可能とするように、前記ゲーム実行端末を制御する、

通信回線を用いたゲームの管理方法。

**【請求項 2】**

前記ゲーム実行端末に、前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータの一部を準備しておき、

前記サーバーから前記ゲーム実行端末にダウンロードされた前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータとは、当該プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータであって、

前記サーバーから前記ゲーム実行端末にダウンロードされた前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータと、前記ゲーム実行端末に準備された前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータの一部の、両方のデータに基づいて、前記ゲーム実行端末での前記プレゼントアイテムの画像を生成するようにして構成した、請求項 1 記載の通信回線を用いたゲームの管理方法。

**【請求項 3】**

前記サーバーからの前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータの前記ゲーム実行端末へのダウンロードは、前記ゲームカードについて口座にポイントを設定した際の、1 回のみ実行することを特徴とする、請求項 1 記載の通信回線を用いたゲームの管理方法。

**【書類名】明細書****【発明の名称】通信回線を用いたゲームの管理方法****【技術分野】****【0001】**

本発明は、携帯電話、パソコン、家庭用ゲーム機器などをゲーム実行端末として用い、インターネット、電話回線などの通信回線を介してサーバー側からそれらゲーム実行端末で実行されるゲームの管理を行う、通信回線を用いたゲームの管理方法に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から、クレジットカードなどにより料金を支払ってゲーム実行端末を通信回線を介してサーバーに接続し、料金に見合う所定の時間だけゲームを楽しむような形態が知られている。

**【0003】**

なお、出願人は、こうしたゲームの実行形態に関して、体系的に記述した従来技術として開示すべき文献を知らない。

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、クレジットカードなどの課金システムを用いると、子供や未成年者などのクレジットカードを持っていない人たちが、ゲームのプレーヤとしての対象から外れてしまい、より多くの人々にゲームを楽しんでもらうことが出来ず、ゲーム市場全体の弱体化に繋がる危険性がある。

**【0005】**

また、課金システムを円滑に運用するためには、プレーヤのサーバー側への登録動作が必須であるが、通常、こうした登録作業はプレーヤにとって面倒なものである。従って、プレーヤが進んで登録動作を行う動機付けとなるための管理手法の開発が望まれている。

**【0006】**

本発明は、上記した事情に鑑み、クレジットカードを使用することなく、また、プレーヤが進んでサーバー側への登録動作を行う動機付けが可能な、ゲームの管理方法を提供することを目的とするものである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

請求項1の発明は、ゲームを、プレーヤがポイント(P T)を支払うことによりプレイすることの出来る複数の課金プレイ区間に分割設定しておき、

固有のパスワード(35)が付された所定のゲームに関する複数のゲームカード(33)を頒布し、

該頒布されたゲームカードの前記固有のパスワードをゲーム実行端末から通信回線(2)を介してサーバー(10)に伝送させ、

前記サーバーで、該パスワードに対応したゲーム実行可能量を示す前記ポイント(P T)を口座に設定し、

当該口座へのポイントの設定の際に、前記ゲーム中で使用可能なプレゼントアイテム(37)の画像(P I)に対応するデータ(C D P)を、前記パスワードを伝送してきた前記ゲーム実行端末(9)に対して前記サーバーから前記通信回線を介してダウンロードし、

前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータがダウンロードされたゲーム実行端末では、当該データに基づいて前記プレゼントアイテムの画像を生成して当該画像をディスプレイ(31)上に表示し、

前記サーバーは、前記サーバーの口座に設定されたポイントに示された範囲で前記課金プレイ区間の前記プレーヤによるプレイを可能とするように、前記ゲーム実行端末を制

御する、  
通信回線を用いたゲームの管理方法。

【0 0 0 8】

請求項 2 の発明は、前記ゲーム実行端末に、前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータの一部を準備しておき、

前記サーバーから前記ゲーム実行端末にダウンロードされた前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータとは、当該プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータであって、

前記サーバーから前記ゲーム実行端末にダウンロードされた前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータと、前記ゲーム実行端末に準備された前記プレゼントアイテムの画像それ自体を構成するデータの一部の、両方のデータに基づいて、前記ゲーム実行端末での前記プレゼントアイテムの画像を生成するようにして構成される。

【0 0 0 9】

また、請求項 3 の発明は、前記サーバーからの前記プレゼントアイテムの画像に対応するデータの前記ゲーム実行端末へのダウンロードは、前記ゲームカードについて口座にポイントを設定した際の、1 回のみ実行することを特徴として構成される。

【発明の効果】

【0 0 1 0】

請求項 1 の発明によれば、固有のパスワード (3 5) が付されたゲームカード (3 3) を用いることにより、クレジットカードを使用することなくゲームのプレイが可能となる。また、口座を開設した際に、ゲーム中で使用可能なプレゼントアイテム (3 7) の画像 (P I) に対応するデータ (C D P) がサーバーから通信回線を介してダウンロードされるので、プレゼントアイテムが、ゲームカードの登録動作に対する動機付けとなり、プレーヤに進んでサーバー側への登録動作を行わせることが可能となる。

【0 0 1 1】

請求項 2 の発明によれば、サーバーからダウンロードされたデータと、ゲーム実行端末に準備されたデータの両方のデータに基づいて、プレゼントアイテムの画像を生成するので、ゲーム実行端末で実行されるゲームソフトウェアから、プレイムカード 3 7 の画像 P I を不正に取得するような事態を未然に防止することが出来、システムのセキュリティを高めることが出来る。

【0 0 1 2】

請求項 3 の発明によれば、プレゼントアイテムの画像に対応するデータのゲーム実行端末へのダウンロードは、ゲームカードについて口座にポイントを設定した際の、1 回のみ実行されるので、プレーヤのゲームカード 3 3 の購入意欲を増進させることが出来るばかりか、ゲームカードのサーバーへの登録動作への意欲を高めることが出来る。

【0 0 1 3】

なお、括弧内の番号等は、図面における対応する要素を示す便宜的なものであり、従って、本記述は図面上の記載に限定拘束されるものではない。

【発明を実施するための最良の形態】

【0 0 1 4】

以下、図面に基づき、本発明の実施例を説明する。

【0 0 1 5】

図 1 は、本発明によるゲームの管理方法の一例が適用されるネットワークを示す模式図、図 2 は、ゲーム実行端末の一例を示す図、図 3 は、ゲーム実行端末とサーバーとの通信を示すタイムチャート、図 4 は、サーバーからプレーヤへのプレゼントアイテムの一例としてのレアカードを示す図である。

【0 0 1 6】

ネットワーク 1 は、図 1 に示すように、インターネット、電話回線などの通信回線 2 を有しており、通信回線 2 には、多数のパソコン 3、ゲーム機器 5 が接続されている。また、通信回線 2 には、携帯電話基地局 6 を介して多数の携帯電話 7 が接続されている。な

お、これらパソコン3、ゲーム機器5、携帯電話7などゲームを当該機器を用いて実行することの出来る機器を総称して、本明細書中ではゲーム実行端末9と称する。

【0017】

通信回線2には、サーバー10が接続されており、サーバー10は、主制御部11及び主制御部11にバス線12を介して接続された通信制御部13、パスワード照合部15、口座管理部16、プレゼント情報演算部14、カードデータメモリ17、ユーザメモリ19などが接続している。

【0018】

また、各ゲーム実行端末9は、図2に示すように、主制御部20を有しており、主制御部20には、バス線21を介して通信制御部22、プログラムメモリ23、ゲーム実行制御部25、カード生成部26、カード画像メモリ27、ポイントメモリ29、入力部30、ディスプレイ31、データ読取り部32及びパスワード判定部36が接続している。

【0019】

なお、サーバー10及びゲーム実行端末9の各ブロックはコンピュータがソフトウェアに基づいて発揮する機能を模式的に示したものであり、各装置の実際のハードウェアを示すものではない。また、ゲーム実行端末9は、パソコン3、ゲーム機器5、携帯電話7など各固有の装置に応じたハードウェア及びソフトウェアを有し、それらが協働して各装置固有の機能を発揮しているが、本明細書では、既に述べたようにパソコン3、ゲーム機器5、携帯電話7をゲーム実行端末9としてのみ捉え、各装置固有の機能についてはその説明を省略している。

【0020】

ネットワーク1などは以上のような構成を有するので、プレーヤがゲームを行おうとした場合、プレーヤは町のショップからゲームカード33を所定の金員を支払って購入する。なお、ゲームカード33は、ゲーム管理者により、市場にゲーム実行端末9で特定のゲームを行うために必要なアイテムとして広く頒布流通されており、プレーヤは、所定の金員を支払うことにより自由に当該ゲームカード33を入手することが出来る状態が整備されているものとする。このゲームカード33には、図3に示すように、当該ゲームカード33に固有のパスワード35（即ち、市販されている各ゲームカード33とパスワード35が1対1に対応している）が記載されており、このパスワード35は、ゲームカード33の購入時には表面にマスク33aが施されて、プレーヤは認識出来ないようになっている。また、ゲームカード33には、当該ゲームカード33で実行出来るゲームの単位がポイントPT（ゲーム実行可能量）として記載されており、図3に示すゲームカード33の場合、ポイントPTは一定数量として例えば5ポイントが記載されている。

【0021】

プレーヤは当該ゲームカード33の購入後、マスク33aを削るなどしてパスワード35を露出させると共に、ゲーム実行端末9でデータ読取り部32を介してROMディスク等の記憶媒体に格納されたゲームソフトウェアをプログラムメモリ23に読み込ませて、該ゲームソフトウェアを起動させる。ゲーム実行端末9は、図2に示すように、プログラムメモリ23に格納されたゲームプログラムGPRに基づいて、プレーヤに対してパスワード35の入力をディスプレイ31を介して促す。

【0022】

これを受けて、プレーヤは、図3のステップS1に示すように、入力部30を介してゲームカード33に記載されているパスワード35を入力する。ゲーム実行端末9の主制御部20は、入力されたパスワード35を、前記ゲームプログラムGPRに基づいて生成されたタスクにより機能化されたパスワード判定部36でその有効性を判定させ（図2のステップS2）、当該パスワード35が有効と判定された場合には、通信制御部22から通信回線2を介してサーバー10と接続する。なお、この通信制御部22を介したサーバー10との通信も前記ゲームプログラムGPRに基づいて制御される。

【0023】

ゲーム実行端末9の主制御部20は、パスワード判定部36で有効と判定されたゲー

ムカード33に記載されたパスワード35を、図1に示すように、通信回線2を介してサーバー10へ送信し、サーバー10の主制御部11は通信制御部13に入力されてきたゲーム実行端末9からのパスワード35をパスワード照合部15に出力して、当該パスワード35に対応するカードデータDATAをカードデータメモリ17から読み出す。

#### 【0024】

カードデータメモリ17には、市販されているゲームカード33に関するデータが、各ゲームカード33のパスワード35及び当該ゲームカード33に設定されたゲーム実行可能量、即ちポイントPTと共に格納されており、サーバー10の主制御部11は、ゲーム実行端末9から送られてきたパスワード35から、カードデータメモリ17を検索して、当該パスワード35に対応するゲームカード33を特定し、当該ゲームカード33に設定されているゲーム実行可能量としてのポイントPTを抽出する（図3のステップS4）。

#### 【0025】

この場合、パスワード照合部15は、ゲーム実行端末9から伝送されてきたパスワード35に対応するゲーム実行可能量として5ポイントが抽出される。次に、サーバー10の主制御部11は、口座管理部16に対して、当該パスワード35に対応した口座を開設するように指令し、これを受けて口座管理部16は、ユーザメモリ19内に、当該パスワード35に対応した口座を開設設定し、当該口座に当該パスワード35についてのゲーム実行可能量、即ちポイントPTを5ポイントを初期値として設定する（図3のステップS5）。なお、各パスワードに応じた口座が予め開設されていてもよい。また、ユーザー固有の個人口座を予め開設しており、当該個人口座を利用してパスワードに応じたポイントの管理及びプレゼントアイテムの管理をしてもよい。

#### 【0026】

パスワード35に対応した口座が設定されたところで、サーバー10の主制御部11は、プレゼント情報演算部14に対して、口座管理部16により新たに口座が開設されたパスワード35に対応したゲーム実行端末9に対して、ゲームソフトウェアにより実行されるゲーム中で使用することの出来るプレイカードをプレゼントアイテムとしてダウンロードするように指令する。これを受けてプレゼント情報演算部14は、カードデータメモリ17を検索して、ゲーム実行端末9に対してダウンロードすべきプレイカードを無作為に1枚だけ選択する演算を行う（図3のステップS6）。

#### 【0027】

カードデータメモリ17には、ゲーム実行端末9で実行されるゲーム中で使用することの出来るプレイカード37に関するデータがプレゼントアイテムのデータPDTとして、その識別データIDと共に多数格納されており、プレゼント情報演算部14はそれらカードデータメモリ17に格納されたプレイカードのデータから、ゲーム実行端末9に対してダウンロードすべきプレイカードを無作為に1枚だけ選択する演算を行う。

#### 【0028】

プレイカード37は、通常、プレーヤがゲーム実行端末9でゲームをプレイする際に、図2に示す、ゲーム実行制御部25により、ゲームソフトウェアの所定のデータ領域に格納された多数のプレイカード37の中から、予め設定された所定の出現確率で複数枚のカードが選択され、プレーヤの持ち札として設定されるが、サーバー10から、ダウンロードされるプレイカード37は、当該ゲーム実行端末9においてはその出現確率が低く設定された、所謂レアカードである。このように、サーバー10側から、プレーヤのゲームカード33の登録動作に対するプレゼントとして、通常のプレイではなかなか取得することの出来ない、レアカードをダウンロードするように設定することで、プレーヤのゲームカードの購入意欲を増進させることが出来る。

#### 【0029】

なお、サーバー10側からゲーム実行端末9にダウンロードするプレゼントアイテムとしては、ゲーム中で使用することの出来るプレイカード37に限らず、ゲーム中で行動することの出来るキャラクタや、ゲーム中で使用することの出来るBGM（バックグラウンド音楽）等も含まれる。

ドミュージック) や、更にはゲーム中で使用することの出来るアイテムなど、多様なものを採用することが出来る。また、上述した例ではプレゼント情報演算部14がカードデータメモリ17を検索して、ゲーム実行端末9に対してダウンロードすべきプレイカードを無作為に1枚だけ選択するようにしたが、別の例として、ゲーム実行端末9から伝送されてきたパスワード35内に予め特定のプレイカードに対応した情報が含まれており、パスワード照合部15がパスワード35より当該特定のプレイカードの識別情報等を検出し、これに基づいてプレゼント情報演算部14が当該特定のプレイカードを選択するようにしてもよい。

#### 【0030】

また、プレゼント情報演算部14が、カードデータメモリ17から抽出して、パスワード35が登録されたゲーム実行端末9にダウンロードするプレゼントアイテム(プレイカード37)のデータPDTは、当該プレイカード37の画像を生成するために必要な全てのデータではなく、一部である。従って、ゲーム実行端末9にダウンロードされたデータPDTのみでは、ゲーム実行端末9側でプレイカードの画像を生成することは出来ない。

#### 【0031】

例えば、プレゼント情報演算部14がカードデータメモリ17から読み出すプレゼントアイテムのデータPDTは、図4(c)に示すプレイカード37を生成するためのデータPCDの内の、図4(b)に示す、文字37b及びプレイカード37の外枠37aを生成するための部分カードデータCDPと、当該プレイカード37に対応するカード識別データCIDのみである。

#### 【0032】

こうして、プレゼント情報演算部14が、カードデータメモリ17から、ゲーム実行端末9にダウンロードすべきプレゼントアイテムのデータPDTを読み出したところで、サーバー10の主制御部11は、通信制御部13に、当該プレゼントアイテムのデータPDTと、登録されたゲームカード33のゲーム実行可能量としてのポイントPT(この場合、5ポイント)を、プレーヤが登録要求を行ったゲーム実行端末9に対して送信(ダウンロード)する(図3のステップS7)。

#### 【0033】

これにより、プレーヤ側のゲーム実行端末9の通信制御部22には、通信回線2を介して、サーバー10からダウンロードされたプレゼントアイテムのデータPDT及びゲーム実行可能量としてのポイントPTが入力される。ゲーム実行端末9の主制御部20は、直ちに、ディスプレイ31にゲーム実行可能量としてのポイントPTを表示すると共に、プレゼントアイテムのデータPDTがダウンロード中であるダウンロード表示DLを表示する(図3のステップS8)。プレーヤは、このダウンロード表示DLにより、自分がゲームカード33をサーバー10に登録したことにより、プレゼントアイテムを取得出来たことを認識することが出来る。なお、ディスプレイ31には、ゲーム実行可能量としてのポイントPTの表示の他に、既にプレーヤが使用したポイントも使用済みポイントUPPTとして表示されるが、プレーヤがゲームカード33に登録した時点では、使用済みポイントUPPTは、ゼロである。

#### 【0034】

プレーヤのゲーム実行端末9では、サーバー10側からプレゼントアイテムのデータPDTがダウンロードされたところで、主制御部20はカード生成部26に対して、プレゼントアイテムとしてのプレイカード37の画像PIを生成するように指令する。

#### 【0035】

これを受けて、カード生成部26は、プレゼントアイテムのデータPDTのカード識別データCIDから、データ読取り部にセットされた、ゲームソフトウェアを格納するROMディスク又は、当該ROMディスクから既にカード画像データがローディングされたカード画像メモリ27などから当該カード識別データCIDに対応するカード画像データCPDを読み出す。ゲームソフトウェアには、既に述べたように、当該ゲームソフトウエ



アでプレイするゲームで使用する全てのプレイカード37の画像P Iを生成するためのデータPCDが読み出し自在に格納されているが、その他に、サーバー10側からダウンロードされるプレゼントアイテムとしてのプレイカード37に関するデータも、カード識別データCIDにより読み出し自在に格納されている。

#### 【0036】

即ち、ゲームソフトウェアには、プレゼントアイテムとしてのプレイカード37の画像を生成するためのデータPCDのうち、図4(a)に示す、絵PICの部分を示す絵データCPDが、カード識別データCIDに対応する形で格納されており、カード生成部26は、サーバー10からダウンロードされたカード識別データCIDに対応するプレイカード37の絵データCPDを読み出して、サーバー10側からダウンロードされた当該プレゼントアイテムとしてのプレイカード37の画像P Iの一部を構成する部分カードデータCDPを、図4(c)に示すように、合成し、プレゼントアイテムとしてのプレイカード37の画像P Iを生成する(図4のステップS9)。

#### 【0037】

こうして、プレゼントアイテムとしてのプレイカード37が生成されたところでプレーヤは、入力部30を介して、ゲームの実行を指令し、これを受けて主制御部20は、ゲーム実行制御部25に対してプログラムメモリ23に格納されたゲームソフトウェアに基づいて、所定のゲームを開始するように指令する。これにより、プレーヤは、カード生成部26により生成されたプレゼントアイテムとしてのプレイカード37を自分のカードとしてゲーム中で使用することができるようになる。

#### 【0038】

なお、サーバー10側からダウンロードされるプレゼントアイテムのデータPDTとしては、プレイカード37の画像P Iを生成するためのデータPCDの一部であれば、どのような形態であっても良い。即ち、プレゼントアイテムは、ゲーム実行端末9側で、ゲーム実行端末9側のゲームソフトウェア中に格納されたプレゼントアイテムに関するデータと、サーバー10側からダウンロードされたプレゼントアイテムのデータPDTの両方から、カード生成部26などのプレゼントアイテム生成部により生成され、どちらか一方のデータのみからはプレゼントアイテムを生成することが出来ないように構成されているのである。従って、こうした生成条件を満足する限り、ゲーム実行端末9側のゲームソフトウェア中に格納されるプレゼントアイテムに関するデータと、サーバー10側からダウンロードされるプレゼントアイテムのデータPDTの内容は、任意である。

#### 【0039】

なお、サーバー10側からダウンロードするデータPDTの量をなるべく少なくして、高速なプレゼントアイテムのダウンロードを実現するためには、サーバー10側からダウンロードするデータPDTとしては、テキストデータなどの高速転送が可能なデータを主体とすることが望ましい。

#### 【0040】

また、プレゼントアイテムの画像P Iを特定するための登録番号や識別番号のみをサーバー10からゲーム実行端末9にダウンロードして、ゲーム実行端末9側で、当該登録番号や識別番号に対応するプレゼントアイテムの画像P Iのデータをゲーム実行端末側に格納されたゲームソフトウェアから読み出す方式を用いずに、プレイカード37の画像P Iそれ自体を構成するデータを、サーバー10からダウンロードされるデータとゲーム実行端末9側のゲームソフトウェアに格納されたデータの両方に基づいて構成することにより、一部のマニアがゲームソフトウェアを研究して当該ソフトウェアから、プレイカード37の画像P Iを不正に取得するような事態を未然に防止することが出来、システムのセキュリティを高めることが出来る。

#### 【0041】

こうして、プレーヤは、コンピュータとしてのゲーム実行端末9の、入力部30を操作して、ゲーム実行制御部25が制御するゲームシナリオに従ってゲームをプレイしてゆく。なお、ゲームシナリオにはポイントPTを消費するイベントが、課金プレイ区間とし

て複数箇所設定されている。例えば、このようなゲームとしてはカード対戦ゲームが好適である。この場合、上記ポイントPTはカード対戦で支払うポイントであり、上記ダウンロードしたプレイカード37は当該カードゲーム対戦で利用できるカードとなる。ただし、本発明が適用されるゲームはカード対戦ゲームに限定されるものではなく、ロールプレイングゲーム、アクションゲーム、アドベンチャーゲーム、スポーツゲームなど多種多様なゲームに適用できる。

#### 【0042】

プレーヤは、ゲーム実行制御部25が、ポイントPTを消費するイベントを実行しようとする際に、当該ポイントPTを消費してイベントを実行するか否かを入力部30を介してゲーム実行制御部25に対して指令する。イベントを実行しない場合には、ゲームのシナリオはその時点で進行が停止され、プレーヤはそれ以上ゲームを進めることが出来ないようにゲーム実行制御部25により制御される。

#### 【0043】

プレーヤが入力部30を介してイベントを実行を指令した場合には（図3のステップS10）、ゲーム実行端末9の主制御部20は、通信制御部22、通信回線2を介してサーバー10にアクセスし、サーバー10に登録したゲームカード33のパスワード35を送信して、これから当該ゲームカード33に設定されたポイントPTを消費してイベントを実行する旨通知する。

#### 【0044】

これを受けて、サーバー10の主制御部11は、口座管理部16にゲーム実行端末9から送信されてきたパスワード35に対応する口座をユーザメモリ19から検索させ、当該口座に格納されたポイントPTを、1ポイント減算して、それまでの「5」から「4」に更新する処理を行うと共に、減算後のポイント残高を通信制御部13、通信回線2を介して、パスワード35に対応するゲーム実行端末9に通知する（図3のステップS11）。通知を受けた、ゲーム実行端末9は、ポイントメモリ29に格納されたポイントPTを、それまでの「5」から「4」に減算し、ディスプレイ31に今回のイベントでプレーヤが消費したポイントを利用ポイントUPTとして表示し、また、ゲーム実行可能量としてのポイントPTの残高「4」を残りポイント表示PTとして表示する。

#### 【0045】

こうして、ゲーム実行端末9とサーバー10との間で、プレーヤが所持するゲームカード33のゲーム実行可能量としてのポイントPTの残高が同期され、同じ値になったところで、ゲーム実行端末9の主制御部20は、ゲーム実行制御部25にイベントの実行を許可し、プレーヤは入力部30を操作してゲーム実行制御部25により実行されるイベントをプレイする（図3のステップS12）。なお、当該イベントにおいて、ゲーム実行制御部25は、プレーヤがサーバー10から入手したプレゼントアイテムを、ゲーム内で使用することが出来る通常のアイテムとして扱い、プレーヤは、当該プレゼントアイテムを使用して当該イベント、及び当該イベントを含むゲームシナリオを楽しむことが出来る。

#### 【0046】

プレーヤは、当該ゲーム実行端末9でのゲームを中断した場合には、当該プレーヤの所持するゲームカード33のゲーム実行可能量としてのポイントPTは、サーバー10のユーザメモリ19にポイントPTの残高として格納されているので、次にプレーヤが、異なるゲーム実行端末9を用いてゲームカード33のゲームを実行しても、当該ゲーム実行端末9からサーバー10のユーザメモリ19に当該ゲームカード33の固有のパスワード35でアクセスする限り、ユーザメモリ19から当該パスワード35に対応する口座が読み出され、当該口座に格納されたポイント残高がプレーヤの操作するゲーム実行端末9に通知され、ポイントメモリ29に格納されるので、異なるゲーム実行端末9であっても、ゲームソフトウェアさえあれば自由にゲームを楽しむことが出来る。

#### 【0047】

なお、ゲームカード33に設定されたゲーム実行可能量としてのポイントPTにより、実行され得るものは、ゲーム中で設定されたイベントに限られることなく、所定時間の

ゲームのプレイでもよい。即ち、プレーヤがゲーム実行端末 9 側でゲームソフトウェアにより実行することの出来るゲームは、イベントやプレイ時間などにより、複数の課金プレイ区間に分割されており（それら課金プレイ区間は、必ずしも互いに連続している必要はない）、ポイント P T を支払うことにより、それら課金プレイ区間を、プレイ区間毎に購入することが出来るのである。

**【0048】**

なお、プレゼントアイテムがサーバー 10 側からゲーム実行端末 9 側にダウンロードされた時点で、サーバー 10 のユーザメモリ 19 のゲームカード 33 に対応する口座に、プレゼントアイテムのダウンロードが完了済みのフラグが格納されるので、プレーヤが再度ゲームソフトウェアに基づくゲームをプレイするために、ゲームカード 33 のポイント残高に基づいて、ゲーム実行端末 9 から、通信回線 2 を介して再度サーバー 10 にアクセスした場合でも、パスワード 35 に対応する口座には、プレゼントアイテムのダウンロードが完了済みのフラグが格納されているので、プレゼントアイテムは、当該パスワード 35、即ち、ゲームカード 33 に対してはダウンロードされることはない。

**【0049】**

なお、プレーヤは、ゲームカード 33 に設定されたゲーム実行可能量としてのポイント P T を全て使ってしまった場合には、サーバー 10 側から当該口座のポイント残高が「0」であることがゲーム実行端末 9 に通知される。ポイント残高が「0」であることがサーバー 10 側から通知された場合には、ゲーム実行端末 9 のゲーム実行制御部 25 は、シナリオがゲームのイベントなどの課金プレイ区間に達した時点で、ポイント残高が「0」で、当該イベントをプレイすることが出来ないことをプレーヤに対してディスプレイ 31 による表示などで伝達する。これにより、プレーヤのゲーム実行端末 9 によるプレイは、自分がサーバー 10 に登録したゲームカード 33 に設定されたポイント P T の範囲で課金プレイ区間のプレイが可能となるように制御されることとなる。

**【0050】**

プレーヤはこれを受けて、更にゲームのプレイを継続したい場合には、町のショップなどで新しいゲームカード 33 を購入して、ゲーム実行端末 9 から前述と同様のアクセスをサーバー 10 に対して行い、サーバー 10 のユーザメモリ 19 に新たに当該ゲームカード 33 のパスワード 35 に対応した口座を開設して、ゲームを継続する。

**【産業上の利用可能性】****【0051】**

本発明は、通信回線を介して多数のゲーム実行端末をサーバーに接続し、有料でゲームをプレーヤにプレイさせる際に利用することが出来る。

**【図面の簡単な説明】****【0052】**

【図 1】図 1 は、本発明によるゲームの管理方法の一例が適用されるネットワークを示す模式図。


【図 2】図 2 は、ゲーム実行端末の一例を示す図。

【図 3】図 3 は、ゲーム実行端末とサーバーとの通信を示すタイムチャート。

【図 4】図 4 は、サーバーからプレーヤへのプレゼントアイテムの一例としてのレアカードを示す図。

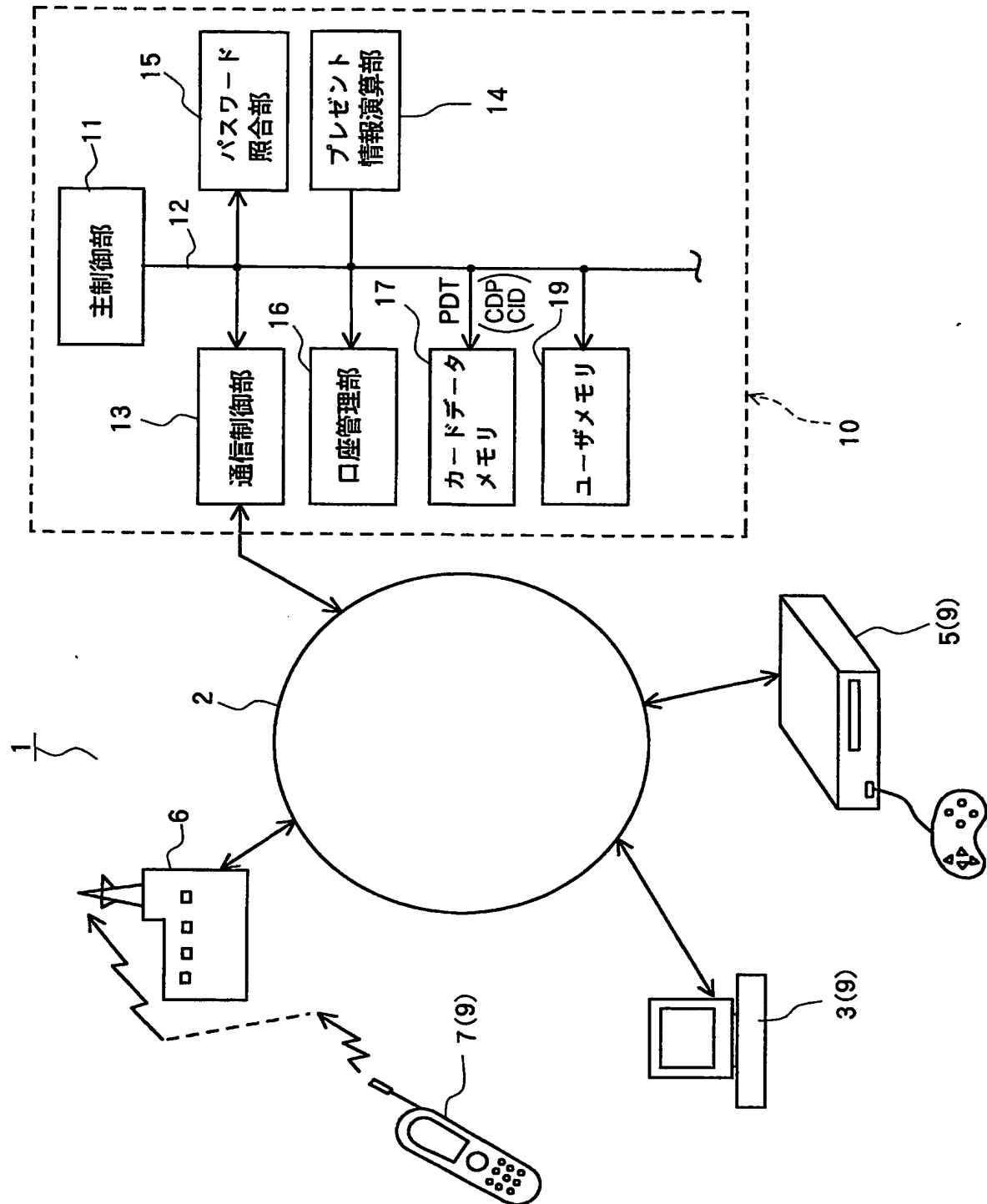
**【符号の説明】****【0053】**

- 2 ……通信回線
- 10 ……サーバー
- 31 ……ディスプレイ
- 33 ……ゲームカード
- 35 ……パスワード
- 37 ……プレゼントアイテム（プレイカード）
- P I ……画像

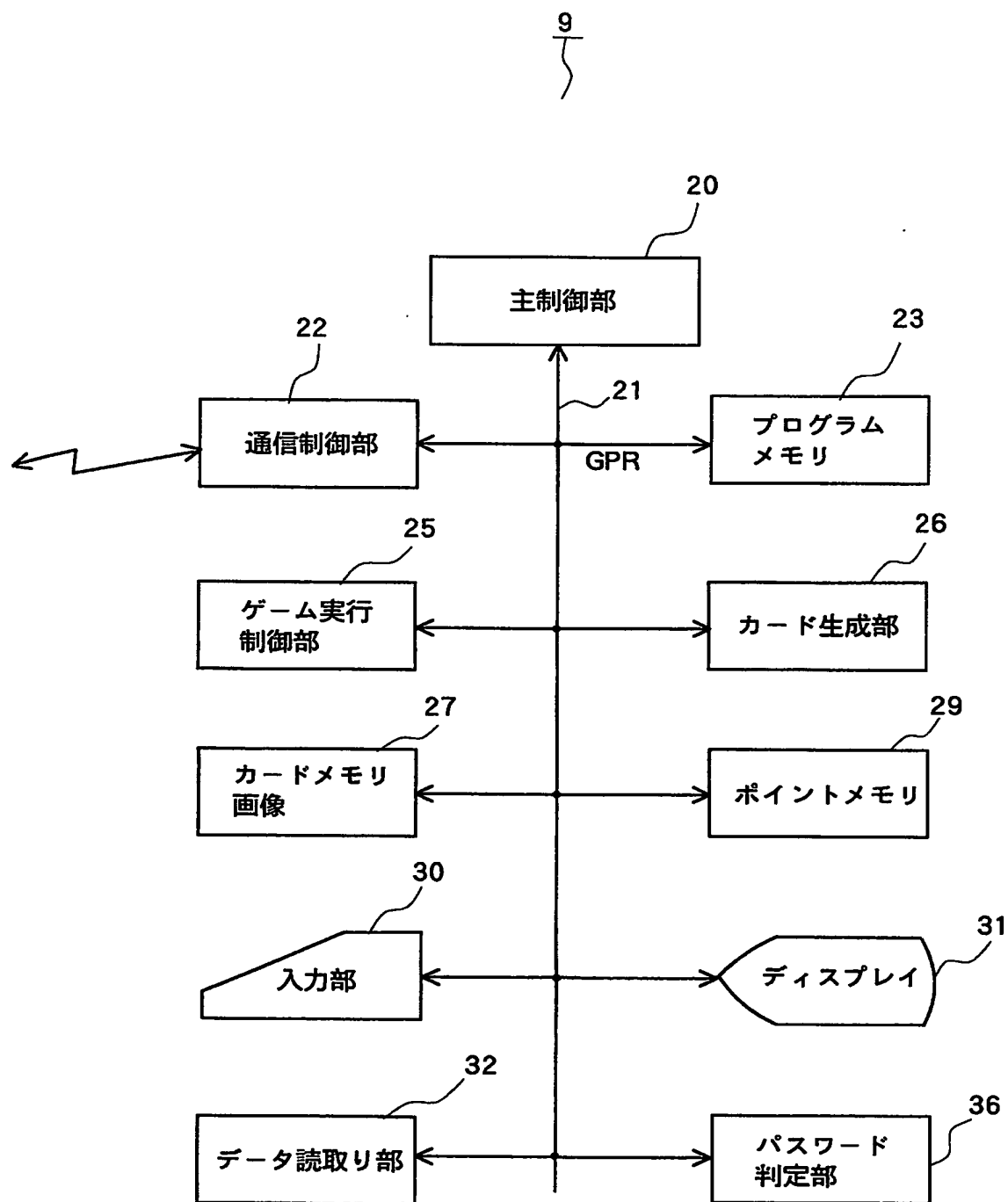


P T.....ポイント  
C D P.....データ

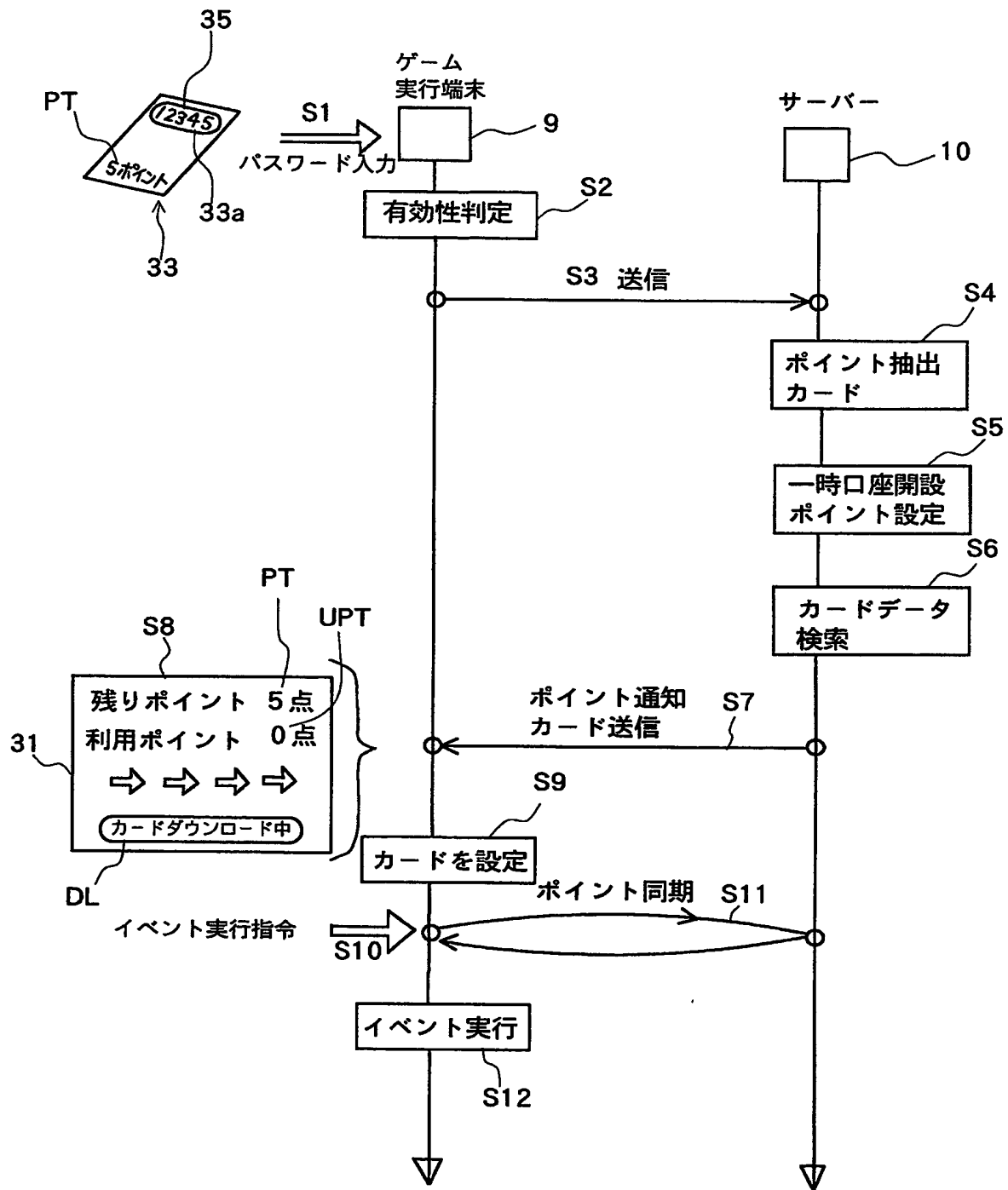
【書類名】 図面  
【図 1】



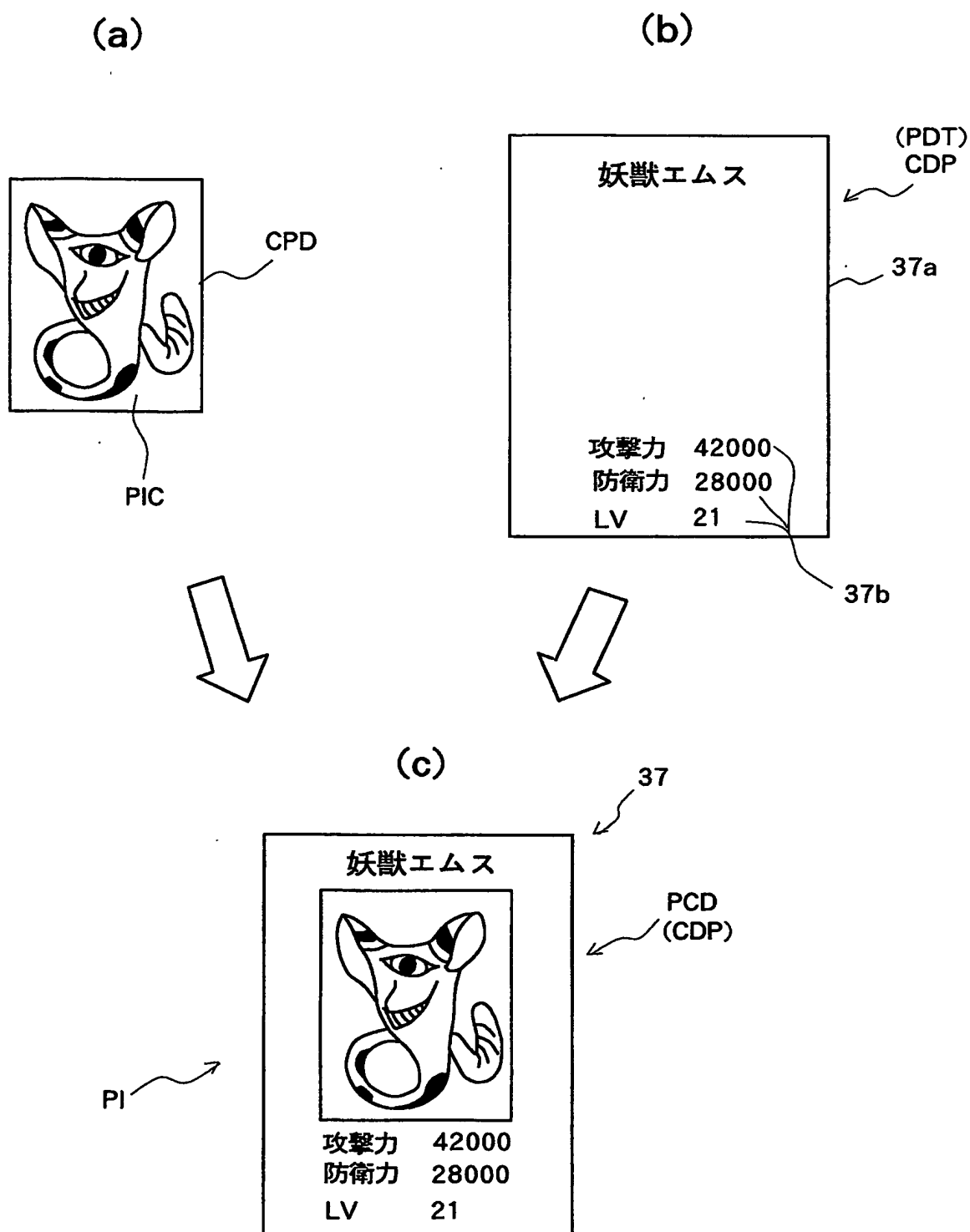
【図 2】



【図3】



【図 4】





**【書類名】 要約書****【要約】**

**【課題】** クレジットカードを使用することなく、また、プレーヤが進んでサーバー側への登録動作を行う動機付けが可能な、ゲームの管理方法の提供

**【解決手段】** ゲームを、プレーヤがポイントを支払うことによりプレイすることの出来る複数の課金プレイ区間に分割設定しておき、固有のパスワード 3 5 が付されたゲームカード 3 3 を頒布する。パスワードをゲーム実行端末 9 からサーバー 1 0 に伝送させ、サーバーで、パスワードに対応したポイントを設定し、その際に、ゲーム中で使用可能なプレゼントアイテム 3 7 の画像 P I を構成するデータ C D P をゲーム実行端末 9 に対してダウンロードする。ゲーム実行端末ではプレゼントアイテムの画像を生成してディスプレイ 3 1 上に表示し、サーバーは、口座に設定されたポイントに示された範囲で課金プレイ区間のプレーヤによるプレイを可能とするように制御する。

**【選択図】 図 3**

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2004-034696
受付番号	50400223414
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成16年 2月23日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成16年 2月12日

特願 2004-034696

ページ： 1/E

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[500092619]

1. 変更年月日

2003年 7月 9日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都港区六本木六丁目10番1号

氏 名

株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**